

הצעות להפעלה

עזרים לכל הצעות ההפעלה - ראו בעמוד 46.

הצעה א'

המשתתפים יתחלקו לשתי קבוצות. קבוצה אחת תישא את הסימן X והשניה את הסימן O. על הקיר ייתלה לוח "9 בריבוע" והמנחה יסביר את ההוראות.

על מנת להחליט מי מבין הקבוצות תתחיל במשחק, ייבחרו מכל קבוצה שניים-שלושה נציגים אשר יתחרו ביניהם במשימה והיא - בהינתן האות ע"י המנחה, על כל צוות נציגים לנסות וליצור מילים רבות ככל שניתן באמצעות אותיות המילה "דרוזים". הצוות שיצר את המספר הרב ביותר של המילים - קבוצתו תתחיל במשחק.

אפשרות 1

הקבוצה תבחר במשבצת על הלוח והמנחה ישאל אותה שאלה אחת מתוך החוברת. אם ענתה הקבוצה תשובה נכונה - תקבל המשבצת על הלוח את הסימן שלה. אם שגתה - תקבל המשבצת את הסימן של הקבוצה הנגדית (במקרה בו מצב כזה ישלים את רצף סימניה של הקבוצה הנגדית, לא תקבל הקבוצה הנגדית באופן מיידי את הסימן שלה אלא תישאל שאלה אחרת).

אפשרות 2

על גבי המשבצות בלוח "9 בריבוע" יוצמדו כרטיסי הנושאים. כאשר בוחרת הקבוצה במשבצת כלשהי, היא תישאל שאלה בנושא הרשום על גבי המשבצת בלבד. המשבצות הריקות כוללות את כל הנושאים והשאלה שתישאל תהיה לפי בחירת המנחה.



הצעה ב'

אפשרות 1

המשתתפים יתחלקו לארבע-חמש קבוצות. על הקיר ייתלו כרטיסי הנושאים. כל קבוצה בתורה תבחר נושא ותישאל שאלה אודותיו. כל תשובה נכונה מזכה בניקוד המתאים לאותו נושא. מטרת כל קבוצה לצבור ניקוד (כלומר, תשובות נכונות) מכל הנושאים. יש להחליט תחילה כמה נקודות מזכות בניצחון.

אפשרות 2

כנ"ל, אך לכל קבוצה האפשרות לבחור נושא וכן לבחור סוג שאלה (אמריקאית, אמת ושקר, נכון/לא נכון וכו'). על המנחה להסביר תחילה את סוגי השאלות הקיימות (ראה עמ' 10).

הצעה ג'

המשתתפים יתחלקו לקבוצות אשר ביניהן ייערך חידון, בו מטרת הקבוצות לצבור את המספר הרב ביותר של נקודות (יש להכין לוח ניקוד או לחלק מדבקות כנקודות).

אפשרות 1

המנחה ישאל כל קבוצה בתורה שאלה אחת. על כל תשובה נכונה תקבל הקבוצה נקודה.

אפשרות 2

המנחה ישאל את כל הקבוצות בו זמנית את אותה השאלה. הקבוצה הראשונה שענתה את התשובה הנכונה תקבל נקודה.

אפשרות 3

המנחה ישאל את כל הקבוצות בו זמנית את אותה השאלה ומאותו הרגע ימדוד 15 שניות בדיוק. במשך זמן זה על כל קבוצה להחליט על תשובה ולרשום אותה על דף. לאחר מכן יראו הקבוצות את התשובות שכתבו וכל קבוצה שענתה נכון תקבל נקודה.

הערות למנחה:

- ◆ תמיד יש לומר למשתתפים גם את התשובה הנכונה במידה ושגו.
- ◆ במקרה של תשובה שגויה ניתן להציע ניקוד או לשאול מי יודע את התשובה הנכונה.